QUADRINHOS • Dexter mostra seu talento nos esportes

Abril

RECREIO

R$ 5,95
Ano 4 • Nº 188
16/10/2003
ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002 00188>

Glub!

Aventura debaixo d'água

- Conheça a turma divertida do filme **Mamãe, virei um peixe**
- Veja como seu corpo seria se passasse por uma transformação como essa

GRÁTIS

Envelope ROCKANIMAL com: a Jade para sua coleção
1 minigibi e 2 cartas

NOTÍCIAS DE OUTRO PLANETA
Confira o que os cientistas estão descobrindo fora do nosso Sistema Solar

CINEMA
A Ilha Rá-Tim-Bum vai para a telona

www.RECREIONLINE.com.br

AQUI TEM

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221 - 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

VOCÊ SABIA QUE...

Os cientistas descobriram que o **Universo tem 13 bilhões e 700 milhões de anos**? Para calcular a idade do Universo eles estudaram a velocidade de afastamento das galáxias e a distância de algumas estrelas.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

FONTE: LIVRO DOS RECORDES 2003
CONSULTORIA: CAROLINA CASTRO-MELLO (bióloga do Museu de Zoologia da USP); NÍVEA LOPES DE SOUZA (professora do Departamento de Patologia da Faculdade de Medicina Veterinária e Zootecnia da USP).

O QUE É UM SEGURO DE VIDA?

Franchesco Olivete
Curitiba – PR

É um contrato no qual uma empresa se compromete a pagar para uma pessoa um certo valor, chamado de indenização, no caso de morte ou de invalidez. O documento em que é registrado esse acordo se chama apólice. Existem também seguros contra roubo ou acidentes de carros e de residências.

O QUE É UM CARTUNISTA?

Marina Niess Arruda
Tatuí – SP

É o profissional que faz desenhos animados, tiras e charges, ilustrações cômicas que brincam com uma situação atual, geralmente um fato político. Eles costumam trabalhar em jornais, revistas e na TV.

QUAL É A DIFERENÇA ENTRE ANFÍBIO E RÉPTIL?

Mateus Braz Braga
São Paulo – SP

Várias. Os anfíbios (sapos, pererecas etc.) têm pele lisa, fina e coberta por um muco. Ela ajuda na respiração do animal. Eles nascem de ovos gelatinosos e sem casca. Já os répteis (cobras, lagartos, crocodilos etc) possuem pele seca, que pode ser coberta por escamas, placas ou carapaças, como a da tartaruga. Eles respiram pelos pulmões e nascem de ovos com casca.

QUAL É O PERFUME MAIS CARO QUE EXISTE?

Marcella, 8 anos
Florianópolis – SC

É o *Parfum VI*. Ele foi criado por Arthur Burnham para a grife Gianni Vive Sulman, no Reino Unido, e lançado no ano 2000. Foram feitas apenas 173 unidades que custavam 71.380 dólares, cerca de 200 mil reais (valor em real referente a outubro de 2003). O vidro do perfume tem 10 centímetros, é feito de platina e decorado com ouro, rubi e diamantes.

QUAL O TEMPO DE GESTAÇÃO DO HAMSTER? QUANTOS FILHOTES NASCEM?

Guilherme Bernardo
Campo Grande – RJ

Há cerca de dez espécies de hamster. O período de gestação varia de 15 a 21 dias, de acordo com a espécie. A fêmea pode dar à luz de quatro a dez filhotes. Eles nascem bem frágeis, sem pêlos, de olhos fechados e totalmente dependentes da mãe. Com cerca de três semanas deixam de mamar e começam a buscar sua própria comida.

TESTE

Objetos

Alguns deuses da mitologia possuíam acessórios que aumentavam seus poderes. Faça o teste e descubra qual seria mais legal para você.

1 Em uma festa na escola, você prefere:

- ◻● Brincar, dançar e se divertir.
- ◻■ Ajudar a servir os sanduíches e refrigerantes.
- ◻▲ Cuidar da decoração e dos doces.

2 Qual destes lugares seria mais legal de visitar?

- ◻▲ Uma fábrica de chocolates.
- ◻● Um museu cheio de quadros.
- ◻■ Um aquário imenso.

3 Quando escreve ou desenha, você:

- ◻■ Vai colocando as idéias no papel sem se importar com o resultado.
- ◻▲ Faz e refaz o trabalho, até ficar do jeito ideal.
- ◻● Espera ter uma idéia legal para começar.

4 Se há uma discussão na classe, você:

- ◻▲ Prefere não se meter.
- ◻● Procura fazer com que as pessoas se entendam.
- ◻■ Explode e fala tudo o que lhe vem à cabeça.

5 Que bicho você mais gostaria de ser?

- ◻▲ Um leão.
- ◻● Um cisne.
- ◻■ Um touro.

6 O que é mais gostoso de fazer na praia?

- ◻▲ Brincar na areia.
- ◻■ Entrar no mar.
- ◻● Ficar se bronzeando no sol.

7 Qual destes presentes você daria à sua mãe:

- ◻▲ Um colar feito com as próprias mãos.
- ◻■ Um abraço apertado.
- ◻● Uma poesia.

8 Qual é seu tipo de filme preferido?

- ◻▲ Ficção científica.
- ◻■ Aventura.
- ◻● Comédia.

mágicos

9 **Qual destas cores tem mais a ver com você?**
- ■● Amarelo.
- ■▲ Vermelho.
- ■■ Azul.

10 **O que você gostaria de ser?**
- ■▲ Bombeiro.
- ■● Cantor.
- ■■ Mergulhador.

11 **Se é convidado para uma festa à fantasia e não tem o que vestir, você:**
- ■▲ Improvisa uma roupa.
- ■● Vai sem fantasia para não perder a chance de se divertir.
- ■■ Fica irritado e não vai à festa.

VEJA O RESULTADO

SE MARCOU MAIS ▲:
O martelo de Vulcano seria útil para você. Esse deus dominava o fogo e sua oficina ficava em um vulcão. Habilidoso, usava o martelo para fazer objetos de metal para os outros deuses. Como ele, você deve ser bem ativo, procurar saídas criativas para resolver os problemas e gostar de trabalhos manuais.

SE MARCOU MAIS ●:
Fique com a harpa de Apolo, deus do Sol, da arte e da beleza. Parece que você tem temperamento artístico e usaria a sua harpa para deixar as pessoas alegres. Assim como Apolo espalhava a harmonia, você faz de tudo para evitar brigas.

SE MARCOU MAIS ■:
Você adoraria ter o tridente de Netuno. Ele era o deus dos mares, das tempestades e dos terremotos. Com um toque de seu tridente fazia a Terra tremer. Como Netuno, você é corajoso e prestativo. Gosta de demonstrar seus sentimentos, mas quando se zanga... Sai de baixo! Já que não é um deus da mitologia, vale a pena tentar controlar esse gênio.

CRIS EICH & JEAN CLAUDE

CINEMA

VIAGEM SUBMARINA

Mergulhe fundo na aventura do filme Mamãe, Virei um Peixe.

Você gostaria de ser um bicho? Ainda não pensou nisso? Pois a turma de amigos formada por Stella, Fly e Chuck nunca tinha imaginado nada assim, até se meter em uma incrível aventura. Eles são os astros do desenho Mamãe, Virei um Peixe, em cartaz nos cinemas de todo o país.

No começo da história, os três planejam uma pescaria sossegada. Mas acabam entrando na casa de um cientista doido que desenvolveu uma fórmula poderosa capaz de transformar humanos em seres marinhos.

Distraído, o cientista nem repara quando Stella experimenta o tal líquido e vira uma estrela-do-mar. Depois, sem querer, Fly joga a amiga no mar, um lugar que pode ser assustador para quem nunca foi peixe antes. Quando eles percebem que Stella sumiu, já é tarde demais.

Desesperados, Fly, Chuck e o Professor saem à procura da menina, mas uma tempestade complica a busca.

Os garotos decidem, então, tomar a poção e mergulhar para encontrar Stella. Na confusão, o antídoto que reverte o efeito da fórmula cai na água. O peixe Joe e o Tubarão bebem o líquido, ganhando características humanas e tornando-se extremamente perigosos.

Para encontrar Stella, os dois amigos têm de enfrentar exércitos de caranguejos, viajar dentro de uma baleia e encarar muitos desafios enquanto desvendam um mundo bem diferente.

Stella
Alegre e brincalhona, ela aproveita todas as oportunidades para se divertir. Ao cair no mar, logo se adapta à nova vida e quase nem percebe os perigos em seu caminho.

Sasha
É a melhor amiga submarina de Stella e vira a mascote da turma.

Professor Mac Krill
Ele é muito inteligente, mas distraído e confuso. Ficou isolado em seu laboratório e agora tem dificuldade em conviver com as pessoas.

Chuck
Solitário e introvertido, costuma ficar quieto estudando fórmulas complicadas. Sempre pensa demais e acaba não fazendo nada. Mas os desafios do fundo do mar podem fazê-lo mudar.

Fly
É o mais descolado da turma. Otimista e bem-humorado, sempre tem idéias geniais para se livrar das encrencas, mas às vezes age por impulso e se sai mal.

Tubarão
Grandalhão e assustador, nunca usa a cabeça imensa para pensar. Fica meio bobo ao beber a poção e passa a obedecer às ordens de Joe.

Joe
Passou a vida inteira limpando os dentes do Tubarão e, quando toma a poção mágica, se transforma em um vilão capaz de tudo para conseguir poder, fama e riqueza.

GLUB! G

Se você virasse um peixe, seu corpo passaria por muitas transformações. Veja as adaptações de que precisaria para viver debaixo d'água.

DE OLHO EM TUDO

Os olhos redondos quase sempre ficam nas laterais da cabeça, por isso os peixes enxergam tudo ao seu redor e podem fugir de predadores que atacam por baixo ou por trás. Os pesquisadores acham que eles diferenciam só algumas cores, como o vermelho e o amarelo.

FARO CERTEIRO

Com furinhos no lugar do nariz, os peixes adoram farejar tudo o que encontram. O olfato identifica alimentos, inimigos e namorados. Certas espécies podem sentir cheiros a 500 metros de distância.

MUITOS SABORES

Esses bichos são capazes de distinguir os sabores doce, salgado, azedo e amargo. As células que sentem o gosto dos alimentos cobrem toda a parte de dentro da boca e, em algumas espécies, cobrem até partes externas do corpo.

RESPIRANDO FUNDO

Os peixes não têm pulmões. Eles tiram o oxigênio da água porque possuem brânquias, órgãos que são como um pente fino e que ficam nos dois lados da cabeça, pouco atrás da boca. A água que passa por ali é filtrada e o oxigênio vai para o sangue, que o distribui pelo corpo.

QUE BARULHO É ESSE?

Os peixes têm ouvidos dentro do crânio. Além de detectar sons, os ouvidos ajudam o bicho a manter o equilíbrio e se orientar na água.

LUB! GLUB!

PROTEÇÃO TOTAL

A pele do peixe é coberta por uma substância viscosa que evita o aparecimento de fungos e bactérias. Já as escamas formam um escudo que protege o corpo. Elas são transparentes, flexíveis e podem ter vários formatos.

Na maioria das espécies, a escama registra a idade do peixe. A cada ano ela ganha um novo anel de crescimento. Contando os anéis é possível saber quantos anos o bicho tem.

VELOCIDADE MÁXIMA

Os peixes são feitos para se locomover na água. Por isso estão equipados com nadadeiras que facilitam o movimento. Dependendo da posição, elas ajudam a dar impulso e a escolher a direção do nado. O formato alongado do corpo e o esqueleto leve e flexível também ajudam o animal a deslizar.

SEMPRE ALERTA

Esses animais captam vibrações, porque têm uma linha de células sensíveis ao longo do corpo que identificam alterações na água. Assim não batem em outros animais ou em rochas.

SOBE E DESCE

Muitas espécies têm um órgão chamado bexiga natatória, que ajuda a flutuar. É uma espécie de bolsa cheia de gases que funciona como uma bóia. Quando o peixe nada para o fundo, a pressão da água comprime os gases e ele desce. Já quando o bicho sobe, a pressão diminui, os gases se expandem e ele flutua mais facilmente.

CONSULTORIA:
PAULO OLIVEIRA (professor-assistente do curso de Engenharia de Pesca da Universidade do Estado da Bahia) e FRANCISCO T. RANTIN (professor do laboratório de Zoofisiologia e Bioquímica Comparativa da Ufscar).

ILUSTRAÇÃO: JEAN GALVÃO

FOTOS: MIKE KELLY/GETTY IMAGES (PEIXE)
GEORGETTE DOUWMA/GETTY IMAGES (FUNDO)

NA ONDA!

Chame a turma do fundo do mar para enfeitar sua casa.

PEIXE FOFINHO

PEIXE DE MASSINHA: CARLO GIOVANI

Você vai precisar de:

- massa de modelar
- palitos de dente
- 1 concha

1 Modele cada parte do corpo separadamente.

2 Faça as escamas apertando a massinha com um canudo. Com um clipe, marque as linhas das barbatanas. Junte as partes com palitos e coloque o peixe na concha.

AQUÁRIO LUMINOSO

Você vai precisar de:

- 1 abajur
- papel-cartão colorido

1 Copie os moldes dos desenhos em papel-cartão de várias cores.

2 Recorte e cole ao redor da cúpula do abajur. Desenhe as plantas e bolhas, recorte e cole.

FOTOS: VICTOR ALMEIDA

PASSATEMPO

ENIGMA

Siga as pistas dos bichos para descobrir o nome de cada cavaleiro e qual deles flechou o dragão.

Resposta na página 42.

A formiga está dizendo a verdade.

Ricardo e Wilson não têm a cor vermelha.

Tadinho do dragão!

O culpado está segurando alguma coisa.

A joaninha não mente.

Quem atirou ainda tem uma flecha da mesma cor.

A cobra está mentindo.

Tel e Wilson possuem uma espada.

Não foi o Ricardo.

Red tem bigode.

Robin tem a cor azul.

Tel não tem a cor azul.

Foi o Wilson.

C

A

B

D

E

SANDER

NÃO PERCA

MISTÉRIO NA ILHA

A turma da Ilha Rá-Tim-Bum estréia nos cinemas com a aventura O Martelo de Vulcano.

Ao lado de amigos estranhos como Solek, os meninos encaram muitos perigos pela Ilha.

Olhando no atlas, parece que todos os cantos do planeta já foram explorados e não há mais nada a ser descoberto.

Mas não é bem assim... Existe sim uma ilha totalmente desconhecida, que não aparece em nenhum mapa. E é exatamente nesse local que um grupo de amigos vai parar depois de se perder em um passeio de barco. Assim, eles descobrem a Ilha Rá-Tim-Bum, um lugar com moradores incríveis e muitos perigos.

Depois de fazer sucesso na TV, essa turma chega aos cinemas com o filme Ilha Rá-Tim-Bum – O Martelo de Vulcano, que tem muita ação, efeitos especiais e vilões terríveis como nunca.

O grupo formado por Gigante, Micróbio, Rouxinol, Majestade e Raio encontra surpresas e desafios a cada dia. Vivendo isolados do resto do mundo, eles têm de se unir para vencer todo tipo de obstáculo. E no longa-metragem vão se deparar com uma importante missão: achar o martelo do deus Vulcano, que ninguém sabe como foi parar na ilha, e devolvê-lo ao dono.

O primeiro a perceber que há algo diferente acontecendo é o malvado Nefasto, uma bactéria gigante que pretende dominar a Terra e vive atrapalhando os garotos. É ele quem detecta a presença do martelo de Vulcano, uma ferramenta que pode torná-lo o ser mais poderoso do Universo.

Quando descobrem o que está acontecendo, os meninos se apressam para encontrar o martelo e salvar a humanidade. O problema é que, desta vez, não podem contar com a ajuda da feiticeira Hipácia.

Os arrepiantes vilões Polca, Zabumba e Nefasto.

A turma toda vai se surpreender nesta missão.

Com sua sabedoria, ela conhece a localização da ferramenta, mas foi atingida por um truque de Nefasto e está inconsciente.

Com menos de 24 horas para resolver tudo, durante essa aventura a turma vai descobrir que a ilha tem ainda mais segredos do que todos imaginavam.

Que martelo é esse?

Na mitologia romana, Vulcano era o deus do fogo e dos vulcões. Segundo as lendas antigas, ele possuía um martelo que usava para criar objetos para os outros deuses. Assim, fabricou os raios de Júpiter, o tridente de Netuno, a couraça de Hércules, as flechas de Apolo e as armas de Aquiles. Com esse trabalho, seu martelo foi acumulando o poder de todas as divindades juntas e tornou-se a ferramenta mais poderosa que já existiu.

Será que este aqui é mesmo o feiticeiro Arielibã?

ROCK ANIMAL

O diário da

Esta semana, com a sua RECREIO, você recebe a Jade. Ela vai fazer parte da sua equipe e ajudar nos desafios da Trilha do Tesouro.

Hoje fui à Espanha conhecer a caverna de Altamira. Descobri que lá foi o primeiro lugar onde encontraram desenhos feitos em rochas por homens da Pré-História. As figuras são impressionantes e estão espalhadas por um imenso labirinto de galerias e passagens.

Depois fiz uma pesquisa e descobri que esse tipo de desenho pré-histórico existe em muitos países, inclusive no Brasil. As pinturas mostram cenas de caçadas, de danças e imagens de animais como cavalos, bisões, cervos, leões, mamutes e touros, além de formas geométricas.

Fiquei imaginando as pessoas fazendo aqueles desenhos... Por que será que elas desenhavam nas paredes? Ninguém sabe ao certo. Muitas figuras estão em locais escondidos e os pesquisadores acreditam que as cavernas pintadas não serviam de casa, mas eram locais onde aconteciam rituais.

No Brasil também há cavernas com pinturas. Elas ficam no Pará, no Piauí, em Minas Gerais, no Rio Grande do Norte e em Santa Catarina. As mais antigas são as de São Raimundo Nonato, no Piauí, que mostram animais como aves, veados e onças.

Provavelmente os povos antigos acreditavam que as figuras tinham poderes mágicos. Quando desenhavam um bicho, por exemplo, achavam que seria mais fácil capturá-lo na hora da caça. Agora, observando esses desenhos conseguimos saber mais sobre os bichos e os homens da Pré-História.

Jade

A garota trabalhou em uma pesquisa sobre pinturas rupestres e fez várias anotações em sua agenda. Confira o que ela descobriu.

CORBIS / STOCKPHOTOS

Desenhos gigantes
Na caverna de Lascaux, na França, há mais de 1.500 desenhos feitos há cerca de 17 mil anos. Alguns são do tamanho dos bichos de verdade e outros atingem quase 5 metros de altura.

CORBIS / STOCKPHOTOS

Teto enfeitado
A área mais famosa da caverna de Altamira, na Espanha, é a Sala dos Bisões, que tem o teto coberto por 20 imagens desses animais coloridos e cheios de detalhes.

MATERIAIS DA NATUREZA

Para fazer tintas os homens da Pré-História usavam minerais que raspavam das rochas, carvão, plantas e até sangue de animais, conseguindo cores avermelhadas, amareladas e o preto. Desenhavam com os dedos ou com pincéis feitos de pêlos ou penas.

Manual do Jovem

2º CAPÍTULO - Conhecendo

COLHER DE PEDREIRO

Uma das ferramentas mais utilizadas nas escavações é a colher de pedreiro, que serve para raspar a superfície a ser explorada.

ESPÁTULA

A espátula serve para escavar peça mais delicadas, que precisam ser retiradas com muito cuidado. Ela também é utilizada para tirar a terra ou a areia que ficam em vol da peça encontrada.

O professor Tut conhece muito bem as ferramentas de exploração arqueológica.

Arqueólogo

as Ferramentas

PINCÉIS

Depois de ser encontrada, a peça precisa ser muito bem limpa. Nessa etapa da escavação usam-se os pincéis, que podem variar de tamanho e espessura, dependendo do formato e da delicadeza da peça encontrada.

PAZINHA

Escavações mais profundas exigem a pazinha como ferramenta. Ela serve também para recolher a terra acumulada, como se fosse uma pá de lixo.

ESPAÇO

TEXTO: THERESA VENTUROLI
CONSULTORIA: AUGUSTO DAMINELI (astrônomo do Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas da USP).

Primos dis

Veja as novidades que os astrônomos estão descobrindo no Universo.

Será que existe outro lugar como a Terra? Ninguém tem certeza. Segundo os astrônomos, é bem difícil achar um planeta como o nosso. Mas não é impossível.

Os cientistas estão de olho em vários sistemas planetários no Universo. Até pouco tempo, só se conhecia o bom e velho Sistema Solar, com o Sol no centro e Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Netuno e Plutão ao redor.

Hoje, com equipamentos mais poderosos, já foram encontrados mais de 100 planetas diferentes ao redor de outras estrelas, parecidas com o Sol.

A descoberta mais recente foi feita em julho por cientistas da Austrália. O astrônomo Brad Carter, que faz parte da equipe, explicou para a RECREIO que o grupo fez um trabalho de detetive e passou um tempão de olho em uma estrela muito distante, a HD 70642.

Depois de olhar durante anos e fazer milhões de cálculos, eles perceberam que há um planetinha ao lado dela. Na verdade, é um planetão, duas vezes mais pesado que Júpiter e, como ele, formado por gases gelados e venenosos.

Ao que parece, não há nenhum planeta semelhante à Terra em torno da HD 70642. Mas, estudando esse sistema planetário, os astrônomos podem entender melhor a formação e as transformações do nosso Sistema Solar.

A Terra é um planeta pequeno e hoje é impossível enxergar astros não brilhantes desse tamanho em locais distantes.

FOTOS: NASA

MUITO DISTANTE

A estrela HD 70642 está a 90 anos-luz da Terra. Um ano-luz é a distância que um raio de luz percorre em um ano no espaço, o que equivale a quase 10 trilhões de quilômetros. Pois a HD 70642 está a cerca de 900 trilhões de quilômetros de nós. Esse número é enorme: 900.000.000.000.000!

tantes

REBOLA, BOLA

Ninguém viu ainda o novo planeta, pois a estrela HD 70642 é muito brilhante e ofusca a imagem do que está por perto. E sabe como os cientistas, mesmo assim, descobriram que ele existe? Repararam que a estrela estava rebolando. Confira:

Uma noite, os astrônomos olharam para o céu e marcaram a posição da estrela.

Depois de um tempo, eles observaram que ela tinha mudado de lugar. Quando isso acontece, pode ser um sinal de que um planeta está puxando a estrela. É que a gravidade faz com que os corpos se atraiam. Ou seja, a estrela puxa o planeta e o planeta puxa a estrela. A partir daí, estudando os movimentos da estrela foi possível saber que existe um planeta girando em torno dela.

Parecido com Júpiter (acima), o planeta descoberto pelos cientistas é formado por gases.

PROCURA-SE

Um planeta parecido com o nosso deve ter chão de terra e pedra e manter de sua estrela uma distância parecida com a que existe entre nosso planeta e o Sol. Com essas condições, provavelmente, ele teria uma temperatura que permitiria a existência de água em estado líquido. Isso é muito importante, pois só onde há água líquida pode existir a vida como conhecemos.

A descoberta de um lugar assim pode demorar. É que para encontrar planetas pequenos como a Terra os astrônomos têm de inventar instrumentos mais poderosos para vasculhar os céus.

ILUSTRAÇÕES: JEAN GALVÃO

Saiba mais: www.recreionline.com.br

PASSATEMPO

Cadê?

Aproveite que o ogro está dormindo e procure as figuras em destaque.

Resposta na página 42.

De onde vêm as palavras?

Você já pensou como nasce uma palavra? Veja abaixo a origem curiosa de algumas. Depois, procure no dicionário e faça novas descobertas.

PANQUECA

Quem não fica com água na boca só de ouvir essa palavra? Ela surgiu do termo inglês *pancake*, formado por *pan*, que significa panela, e *cake*, que é bolo. O significado seria "bolo de panela".

MELECA

Antes de pensar em coisas gosmentas, saiba que essa palavra vem de mel. A terminação eca, que dá a impressão de coisa nojenta, veio do banto, uma língua falada por povos da África.

BANANA-NANICA

Por que logo as maiores bananas têm esse nome? É que certas bananeiras chegam a 6 metros de altura, enquanto o pé da banana-nanica atinge só 2 metros. Por nascer na bananeira baixinha, a fruta ficou conhecida assim.

AVIÃO

Olhe bem para um avião. Ele se parece com um pássaro? Pois essa palavra vem do francês *avion*, que surgiu do latim *avis* e quer dizer ave.

BARRICA

Já viu uma barrica de guardar bebidas? Repare como parece uma pessoa barrigudinha... A palavra surgiu por causa dessa semelhança.

JARDIM ZOOLÓGICO

Se bicho não é flor, por que um lugar cheio de animais é chamado de jardim? É que antigamente os castelos tinham um local com vários bichos. O primeiro a ser aberto ao público possuía também um jardim. Daí, passaram a chamar a área das plantas de jardim botânico e a dos animais de jardim zoológico.

JEAN GALVÃO

MINI GOLFE

JOHN ROZUM ◆ texto
JOHN DELANEY ◆ desenhos
JEFF ALBRECHT ◆ arte-final
XYLONOL ◆ cores

GRUNF! ODEIO ESPORTES.

18

LABORATÓRIO DE DEXTER
CRIADO POR
GENNDY TARTAKOVSKY

PUCK

AI, AI!

IAHUU! ACERTEI UM BURACO COM UMA TACADA!

VAMOS, FILHO! VOCÊ ESTÁ DUAS JOGADAS ATRÁS DE NÓS!

TRÊS! O DEXTER AINDA NÃO SAIU DO PRIMEIRO BURACO!

FINISH

GRUNF! ODEIO ESPORTES!

TRÊS DIAS DEPOIS...

POSSO INICIAR A PARTIDA?

CLARO, DEXTER.

AINDA BEM QUE ESTÁ ANIMADO! PENSEI QUE VOCÊ DETESTASSE ESPORTES!

1

GOLFE É DIFERENTE. BASTA TER DISCIPLINA, PRÁTICA...

...E UMA BOLA COM CONTROLE REMOTO...

...QUE EU ACIONO AO MOVIMENTAR ESTE TACO MODIFICADO POR MIM.

PAC!

BOA, DEXTER! VIU SÓ? TODA A DIFICULDADE QUE VOCÊ TEVE DA OUTRA VEZ SERVIU DE TREINO!

TSC! FOI PURA SORTE!

POC

ZAAP

POP

ZIP

BANG

CLIC

PEC

CHUÁÁÁ

SUA VEZ, MAMÃE.

UMA HORA DEPOIS...

AH, NADA COMO UM SUCO PRA REFRESCAR! QUE TAL MAIS UM JOGUINHO ANTES DE IR PRA CASA?

LANCHES

LEGAL, PAPAI.

VÁ NA FRENTE, DEXTER! VOCÊ ESTÁ DEMAIS HOJE! EU PRECISO MELHORAR MINHA POSTURA!

OH, NÃO! MEU TACO ESPECIAL!

HÃ... PAPAI, VOCÊ SE IMPORTA DE TROCAR...

NADA DISSO! JOGUE, FILHO!

HE, HE...

PUTT

PING

PLOP!

ZIP

QUE PENA, DEXTER. TENTE OUTRA VEZ.

POC

E SE VOCÊ DER UM GIRO DIFERENTE?

ZIP

CADA VEZ QUE O PAPAI MEXE NO TACO, ALTERA A TRAJETÓRIA DA MINHA BOLA!

POC

ZIP

VAMOS LÁ! VOCÊ CONSEGUE!

UFA! FINALMENTE ELE PAROU.

ZING!

POC

PARECE QUE VOCÊ NÃO LEVA MUITO JEITO PRA GOLFE.

ZING

VOCÊ PERCEBEU, PAI?

MAIS TARDE...

LAMENTO PELA ÚLTIMA PARTIDA, FILHO. PODEMOS TENTAR UM JOGO DE BASQUETE SE VOCÊ QUISER...

GRUNF! ODEIO ESPORTES!

FIM

SPEED BUGGY!

em CARRÃO MIMADÃO

SE GANHAR ESTA CORRIDA, A EQUIPE DO SPEED BUGGY VAI CONQUISTAR A QUINTA VITÓRIA SEGUIDA!

VAI, SPEED!

FORÇA, SPEED!

ACELERA, SPEED! VOCÊ CONSEGUE!

CARTO NETWORK

VRUUM! VAMOS LÁ!

ANDY MERRIL texto
MANNY GALÁN desenhos
MIKE DECARLO arte-final
DAVE TANGUAY cores
MARCELO ALENCAR tradução e adaptação

LOGO TEREMOS UM CARRO TÃO RÁPIDO QUANTO O SPEED BUGGY!

ESTA É A ÚLTIMA CORRIDA QUE ELE VENCE.

SÓ FALTA MAIS UMA ULTRAPASSAGEM! PRONTO PRA USAR O TURBO?

FSSSSSS! PRONTO!

ENTÃO, LÁ VAMOS...

CLIC!
...NÓÓÓÓS!!!
VRUUM! VRUUM!
ZUUMM!
O SPEED NÃO FOI DEMAIS?
CLARO! GANHAMOS DE NOVO!
PARABÉNS POR MAIS UMA VITÓRIA!
OBRIGADO, SENHOR!
OLHEM PRA CÁ E SORRIAM!
HORA DE PÔR O PLANO EM AÇÃO.
CERTO!
TRIBUNA DE HONRA
VOCÊ PODE DAR UMA DECLARAÇÃO PROS FÃS?
OBA! MEU NOME VAI SAIR NO JORNAL!
TAMBÉM QUEREMOS TIRAR UMA FOTO SUA ALI NO PÓDIO DOS CAMPEÕES.
IMPRENSA
EI, A GENTE VAI DE CARRO ATÉ O PÓDIO?
NÃO! VAMOS DAR UMA VOLTINHA!
ZUPT!
ENTRE AÍ!

PERMITA QUE EU ME APRESENTE. SOU O PROFESSOR CARANGO.
MUITO PRAZER.
EU ACABEI DE CONSTRUIR O CARRO MAIS VELOZ DO MUNDO...
VROOM!
...E AGORA QUERO QUE VOCÊ ME AJUDE A DEIXÁ-LO TÃO VIVO QUANTO O SEU SPEED BUG.
E SE NÃO FIZER ISSO...
...VOCÊ NUNCA MAIS VERÁ SUA EQUIPE!
VOU TENTAR DEIXAR UM RASTRO COM ESTA ESTOPA SUJA DE GRAXA.
É MINHA ÚNICA CHANCE.
VOCÊ SABE ONDE ANDA O TINKER?
NÃO!
EU VI QUANDO ELE SAIU COM UM... VRUM-VRUM... REPÓRTER!

OLHEM! PELAS MARCAS DE PNEU, ALGUÉM ESTAVA COM PRESSA!

MUITA PRESSA!

É O TROFÉU DA CORRIDA!

VAMOS SEGUIR O RASTRO DOS PNEUS, SPEED?

VRUUM! É PRA JÁ!

NISSO...

ESTE É O CARRO QUE VOCÊ TEM DE TRANSFORMAR!

DESCULPE, PROFESSOR, MAS NÃO SEI O QUE DEIXOU O SPEED TÃO ESPECIAL!

ENTÃO, É MELHOR VOCÊ DESCOBRIR!

GLUP!

E RÁPIDO...

CERTO... V-VOU TENTAR!

CADÊ VOCÊ, SPEED?

EI! ESSA ESTOPA TEM A MESMA GRAXA QUE O TINKER USA EM MIM!
QUE ESPERTO!
A ESTOPA É PRA MOSTRAR O CAMINHO PRA GENTE!
VRUUM-ZUUM! ESTAMOS INDO, TINKER!

A EQUIPE ENCONTRA O ESCONDERIJO E AVISA A POLÍCIA ...
ISSO MESMO, DELEGADO! O TINKER ESTÁ EM PERIGO!
JÁ ESTAMOS INDO!
VAMOS ENTRAR E SALVAR NOSSO AMIGO!

ACHO QUE ACABEI.
EU SÓ ACEITO GASOLINA ADITIVADA.
PARECE QUE ELE FICOU MIMADO!
QUE NADA! É QUE ELE É UM CARRO DE CLASSE! VOU CHAMÁ-LO DE EUSTÁCIO!
SEREMOS OS MAIORES CAMPEÕES DE TODOS OS TEMPOS!

CRÁÁS!
SPEED!
VAMOS SAIR DAQUI! SUBA, RÁPIDO!
ACABE COM ELES, EUSTÁCIO!

DE JEITO NENHUM! A MINHA PINTURA PODE FICAR RISCADA!
HEIN?! FAÇA O QUE ESTOU MANDANDO OU VOCÊ VAI PRO FERRO-VELHO!
É!
FERRO-VELHO? ORA, QUANTO ATREVIMENTO!
NÃO FALEI QUE ELE ERA MIMADO?
HÃ?
TOMEM ISTO!
CLIC!
ESPERO QUE VOCÊS NÃO TENHAM MEDO DE ALTURA!
POUCO DEPOIS...
VOCÊS ESTÃO PRESOS!
DROGA!
ESSES DOIS VÃO FICAR LONGE DAS CORRIDAS POR UM BOM TEMPO.
ELES QUERIAM UM CARRO IGUAL AO SPEED...
...MAS MEU PARCEIRO É ÚNICO!
SÓ HÁ UM SPEED BUGGY!
PODE CRER! VRUUM!
QUE TAL UM POUCO DE GASOLINA ADITIVADA?
ENTENDERAM O QUE ELE DISSE?
HÁ HÁ HÁ HÁ!
FIM

NO SITE RECREIONLINE

www.recreionline.com.br

NOVIDADE NA TELONA
Conheça os personagens de Ilha Rá-Tim-Bum – O Martelo de Vulcano e veja o trailer do filme.

O EXPLORADOR É VOCÊ!
Encare o desafio de encontrar tesouros arqueológicos no jogo da memória.

ROCK ANIMAL

CAMPEONATO DE TESTES
Quem vai se sair melhor? Convide a turma para brincar e descubra.

CHAMANDO HD 70642, CÂMBIO!
Saiba mais sobre o novo sistema planetário descoberto pelos cientistas.

Participe mandando a sua piada para:
Revista RECREIO
Seção Piadinhas
Av. das Nações Unidas, 7221
8º andar • São Paulo - SP
CEP 05425-902
recreio.abril@atleitor.com.br

Entre em contato com a gente:

Atendimento ao leitor
Tel.: (11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª, das 10 h às 12 h e das 14 h às 16 h)
Fax: (11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

Faça sua assinatura e não perca nenhuma edição da RECREIO
48ET
Ligue para:
Grande São Paulo
3347-2121
Demais localidades
0800-701-2828

Piadinhas

O que o jardim falou para a roseira?
Estou gramado em você!
Lucas Barreto
São Paulo – SP

Por que as freiras sempre têm bastante ar?
Porque vivem no com vento (convento).

Qual é a mão que se deve usar para mexer o café?
Aquela que segura a colherzinha.
Dayana Lentz
Sinop – MT

O que é que gira, gira, gira e nunca fica tonto?
O ponteiro do relógio.
Cássia Torres
Três Forquilhas – RS

O que você acha do caratê?
É melhor do que o cara não ter.
Jorge Vieira
São Paulo – SP

O que dá o cruzamento de pão, queijo e macaco?
Um X-panzé.
Rafael Buarque Souza
São Paulo – SP

Por que o porco tem raiva dos mecânicos?
Porque eles vivem apertando as porcas!
Nathália, 9 anos
Osasco – SP

Um motorista estava na contramão quando um policial o parou e disse:
– Aonde o senhor pensa que vai?
– Eu não sei, mas deve ser bem ruim, pois todos estão voltando!
Milena Lyra, 9 anos
Salvador – BA

EDITORA Abril

Fundador: VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)
Editor: Roberto Civita
Conselho Editorial: Roberto Civita (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Jose Roberto Guzzo, Maurizio Mauro

Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Diretor Secretário Editorial: Laurentino Gomes
Vice-Presidente Comercial: Deborah Wright
Diretora Corporativa de Publicidade: Thais Chede Soares B. Barreto

RECREIO

Diretor de Unidade de Negócio: Mauro Calliari
Diretora de Redação: Gisleine Carvalho
Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla
Editora Especial: Mônica Pina
Editores: Cláudio Fragata e Daniela Almeida
Repórter: Luciana Zenti
Editora de Arte: Priscila Afonso
Designers: Alice Fares Ferreira, Andrea Naliato e Marcio Caparica
Preparadores Digitais: Dinei Balieiro
Atendimento ao Leitor: Karin Bernardo
Coordenadora Administrativa: Cristiane Pereira
Consultoras Pedagógicas: Lídia Izecson de Carvalho e Marta Wolak Grosbaun
Colaboraram nesta edição: Eduardo Perácio (revisão), Fabrício Miranda (designer) e Tatiana Penido (texto)

www.recreionline.com.br

APOIO EDITORIAL Diretora de Projetos: Ruth de Aquino **Diretor de Arte:** Carlos Grassetti **Diretor de Redação do Portal Abril:** Wagner Barreira **Depto. de Documentação:** Susana Camargo **Abril Press:** Grace de Souza

PUBLICIDADE Diretor de Publicidade: Eduardo Leite **Gerente de Publicidade:** Renato Resston **Executivo de Contas:** Fábio Santos, Vlamir Aderaldo **Diretor de Publicidade Regional:** Jacques Baisi Ricardo **Representante:** Rogério Ponce de Leon (RJ) **Coordenadora:** Juliana de Moura **NÚCLEO ABRIL DE PUBLICIDADE Diretor:** Pedro Codognotto **Gerentes de Vendas:** Claudia Prado, Fernando Sabadin **MARKETING DE CIRCULAÇÃO Diretor de Marketing:** Rodrigo Velloso **Gerente de Produto:** Priscila Pezato **Consultora de Negócios:** Mônica Viotto **MARKETING PUBLICITÁRIO Gerente de Marketing Publicitário:** Elaine Komatsu **Assistente de Marketing Publicitário:** Renata Marques **Gerente de Planejamento e Processos:** Auro Iasi **Coordenador de Projetos:** Renato Cagno **ASSINATURAS Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor:** Ana Dávolos **Diretor de Vendas:** Fernando Costa

Em São Paulo: Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel.: (11) 3037-2000, fax: (11) 3037-5396 **Publicidade:** (11) 3037-5000, Central-SP (11) 3037-6564 **Classificados:** 0800-132066, Grande São Paulo 3037-2700 www.publiabril.com.br **Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil: Belo Horizonte-MG** – R. Fernandes Tourinho, 147 - Sala 303, Bairro Savassi, CEP 30112-000, tel.: (31) 3282-0630, fax: (31) 3282-8003 **Blumenau-SC** – R. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações Ltda., tel.: (47) 329-3820, fax: (47) 329-6191 **Brasília-DF** – SCN - Q.1 Blc. Edifício Brasília Trade Center, 14º A, sala 1408, CEP 70710-902, tels.: (61) 315-7554/55/56/57, fax: (61) 315-7558 **Campinas-SP** – R. Conceição, 233 - 26º andar - cj. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações Ltda., telefax: (19) 3233-7175 **Cuiabá-MT** – R. Diamantino, 13, quadra 73, Morada da Serra, CEP 78055-530, Fênix Propaganda Ltda., telefax: (65) 3027-2772 **Curitiba-PR** – Av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110 **Florianópolis-SC** – R. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl. 301, CEP 88062-060, Comercial Via Lagoa, Lagoa da Conceição, tel.: (48) 232-1617, fax: (48) 232-1782 **Fortaleza-CE** – Av. Desembargador Moreira, 2020, sls. 604/605, Aldeota, CEP 60170-002, Midiasolution Representações e Negócios em Meios de Comunicação, telefax: (85) 264-3939 **Goiânia-GO** – R. 10, nº 250, Loja 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Representações Ltda., tels.: (62)215-3274/3309, telefax: (62) 215-5158 **Joinville-SC** – R. Dona Francisca, 260, Conj. 1408, Centro, CEP 89201-250, Via Mídia Projetos Editoriais Mkt. e Repres. Ltda., telefax: (47) 433-2725 **Londrina-PR** – R. Adalcimar Regina Guandalini, 392, Jd. das Américas, CEP 86076-100, Press Representações e Publicidade, telefax: (43) 3357-1122, fax: ramal24 **Manaus-AM** Av. Joaquim Nabuco, 2074, loja 2, Centro, CEP 69020-070, Paper Comunicações, telefax: (92) 233-1892/231-1938 **Porto Alegre-RS** – Av. Carlos Gomes, 1155, sl. 702, Petrópolis, CEP 90480-004, tel.: (51) 3388-4166, fax: (51) 3332-2477 **Recife-PE** – R. Ernesto de Paula Santos, 187, sl. 1201, Boa Viagem, CEP 51021-330, MultiRevistas Publicidade Ltda., telefax: (81) 3327-1597 **Ribeirão Preto-SP** – R. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda., tel.: (16) 635-9630, telefax: (16) 635-9233 **Rio de Janeiro-RJ** – Praia de Botafogo, 501, 1º andar, Botafogo, Centro Empresarial Mourisco, CEP 22250-040, telefax: (21) 2513-2348 **Salvador-BA** – Av.Tancredo Neves, 805, sl. 402, Ed.Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consultoria Public. e Representação Ltda., telefax: (71) 341-4992/4996/1765 **Vitória-ES** – Av. Rio Branco, 304, 2º andar, loja 42, Santa Lúcia, CEP 29055-916, DU'Arte Propaganda e Marketing Ltda., telefax: (27) 3325-3329.

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL Veja: Veja, Veja São Paulo, Veja Rio, Vejas Regionais **Negócios:** Exame, Você S/A **Jovem:** Almanaque Abril, Cartoon, Disney, Guia do Estudante, Heróis, Heróis da TV, Pica-Pau, Recreio, Simpsons, Spawn, Witch, Capricho, Playboy **Estilo:** Claudia, Elle, Estilo de Vida, Nova, Nova Beleza, Vip **Turismo e Tecnologia:** Guias 4 Rodas, Info, Mundo Estranho, National Geographic, Placar, Quatro Rodas, Superinteressante, Viagem & Turismo **Casa e Família:** Arquitetura & Construção, Boa Forma, Bons Fluidos, Casa Claudia, Claudia Cozinha, Saúde **Alto Consumo:** Ana Maria, Contigo, Manequim, Manequim Noiva, Minha Novela, Ti Ti Ti, Viva Mais! **Fundação Victor Civita:** Nova Escola

RECREIO (ISSN 1517-7467), ano 4, nº 188, é uma publicação semanal da Editora Abril S.A. **Assinatura:** Sua satisfação é a sua garantia. Você pode interromper a assinatura a qualquer momento, sem sofrer nenhum ônus. Mediante sua solicitação você terá direito à devolução do valor correspondente aos exemplares a receber, devidamente corrigido de acordo com o índice oficial aplicável. **Edições anteriores:** Venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca. Solicite ao seu jornaleiro. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. **RECREIO** não admite publicidade redacional.
Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: 5087-2112, Demais localidades: 0800-704-2112.
www.abrilsac.com
Para assinar: Grande São Paulo: 3347-2121, Demais localidades: 0800-701-2828
Av. Nações Unidas, 7221 - 6º andar, CEP 05425-902 - Pinheiros - São Paulo - SP

IVC | FIPP | ANER www.aner.org.br

Abril
Presidente do Conselho de Administração: Roberto Civita
Presidente Executivo: Maurizio Mauro
Vice-Presidentes: Deborah Wright, Emílio Carazzai, José Wilson Armani Paschoal, Valter Pasquini
www.abril.com.br

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.

CÉSAR CAVELAGNA

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221 • 8º andar
São Paulo • SP
CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

Estas são a Bianca, de 7 anos, e as gêmeas Giulia e Maria Luiza.
SÃO PAULO – SP

Por favor, falem mais de esportes. O meu favorito é natação!
LUCAS PAULA, 12 ANOS
EXTREMA – MG

O judoca faixa azul é o Édy Nunes da Silva, de 7 anos.
BUTIÁ – RS

Nova mensagem
Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Queria que vocês publicassem uma matéria sobre microscópio.
Vitor Pignanelli

Olá, turma da RECREIO!
Gostaria que vocês falassem de desenhos de aventura, como o do Super-Homem e do Homem-Aranha. Estou adorando os ROCKANIMAL e os minigibis.
Isabella Ladi Barreto de Lima

O Raphael Rodrigues do Val mandou este Homem-Aranha.
RIO DE JANEIRO – RJ

Minha mãe vai usar as receitas da revista no meu aniversário!
EMANUEL BASTOS
OURO VERDE DE MINAS – MG

Este é o desenho da Patrícia Nogueira, de 10 anos.
SÃO PAULO – SP

A Priscilla da Silva, que gosta de passatempos, fez este Frajola.
SÃO PAULO – SP

Heitor, Daniela e Ana Beatriz se divertem na banca do Douglas.
SANTOS – SP

A Maísa da Costa Nakagawa adora desenhar e pintar.
OSASCO – SP

O Hamtaro foi desenhado pelo Guilherme da Silva, de 12 anos.
SÃO LEOPOLDO – RS

O ROCKANIMAL preferido do Roberto Bastos é o Leão.
SERRANOS – MG

TIRINHAS!

Animatiras

por Jean Galvão

Aumiau

por Patrick MacDonnel

Bichos

por Fred Wagner

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

Página 13

Enigma
- A ▸ Tel
- B ▸ Robin
- C ▸ Wilson
- D ▸ Ricardo
- E ▸ Red

O arqueiro que acertou o dragão foi Red.

Páginas 22 e 23

Página 39